



Communication et organisation

23 | 2003

Modèles de communication Homme-Animal

La pratique du jeu vidéo réalité ou virtualité ?, sous la direction de Mélanie Roustan, Paris, L'Harmattan, 2003 224 pages, 18,50 €

Alain Bouldoires



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/communicationorganisation/2873>

DOI : 10.4000/communicationorganisation.2873

ISSN : 1775-3546

Éditeur

Presses universitaires de Bordeaux

Édition imprimée

Date de publication : 1 mai 2003

ISSN : 1168-5549

Référence électronique

Alain Bouldoires, « *La pratique du jeu vidéo réalité ou virtualité ?*, sous la direction de Mélanie Roustan, Paris, L'Harmattan, 2003 224 pages, 18,50 € », *Communication et organisation* [En ligne], 23 | 2003, mis en ligne le 27 mars 2012, consulté le 04 mai 2019. URL : <http://journals.openedition.org/communicationorganisation/2873> ; DOI : 10.4000/communicationorganisation.2873

Ce document a été généré automatiquement le 4 mai 2019.

© Presses universitaires de Bordeaux

La pratique du jeu vidéo réalité ou virtualité ?, sous la direction de Mélanie Roustan, Paris, L'Harmattan, 2003 224 pages, 18,50 €

Alain Bouldoires

- 1 Le jeu vidéo est examiné, dans cet ouvrage où l'approche pluridisciplinaire est privilégiée, sous trois dimensions : le corps (expérience sensible), la socialisation (pratique sociale) et la culture (phénomène culturel). Auparavant, Mélanie Roustan tente, avec talent, de définir les notions souvent obscures de virtuel, de « réalité virtuelle », d'interactivité et d'immersion.
- 2 La question du corps conduit à un croisement entre les pratiques et une anthropologie du corps dans sa relation au monde matériel. Dans l'interaction avec le jeu vidéo, « il y a du corps » contrairement aux idées reçues. En effet, entre réalité et virtualité, le sujet incarné entre en action dans un espace de jeu ; il engage son corps, expérimente des sensations, des relations nouvelles. Le plaisir est trouvé au bout du chemin virtuel, dans « l'incorporation du jeu » qui est un engagement dynamique du corps au travers des interfaces matérielles. Le temps d'une séquence de jeu, les actions s'opèrent entre le monde virtuel et le monde réel, sans pouvoir les distinguer tant le réalisme des situations extrêmes est troublant. Michael Stora fait l'hypothèse qu'il y aurait une analogie entre le plaisir de la découverte du monde par le nourrisson et le plaisir éprouvé par le joueur dans le monde virtuel. Cette nouvelle enveloppe psychique est un espace dans lequel le *je* peut être un autre à moins qu'il ne révèle tout simplement l'être caché (plaisir de la toute puissance, de l'agressivité, de la prise de risque). D'autres articles encore explorent la notion de présence et ses applications dans l'expérience du jeu vidéo. Finalement, cette pratique « se situe à la fois dans et entre » le réel et le virtuel.
- 3 La question du social aborde la distinction entre vrai et faux, *online* et *offline*. Manuel Boutet s'intéresse aux jeux d'adultes à distance. Il étudie le rôle de la manipulation, de

l'activité, des règles du jeu et de la présence dans la communication médiatisée. Les activités pratiques du jeu structurent la rencontre mais c'est le « jouer ensemble » qui est l'enjeu essentiel pour les joueurs. La vie du collectif est une forme de sociabilité liée à une pratique, un dispositif, un univers, une expérience ludique. Cette sociabilité appelle une réflexion sur les formes d'institutionnalisation du jeu vidéo. Le phénomène du sport, exemple retenu par Philippe Mora et Stéphanie Héas, met en avant le jeu vidéo comme activité physique pratiquée par des « professionnels » visant une performance du corps. L'organisation naissante de ce « sport vidéo » participe, pour les auteurs, d'une avancée de civilisation par un dépassement, un contrôle de la violence. Si l'on compare avec la pratique de la chasse, le déplacement du plaisir de tuer vers une activité à dominante cognitive serait un progrès. Trop souvent axée, jusque là, sur une « psychologisation » du débat, la recherche ouvre aujourd'hui d'autres perspectives. Laurent Trémel nous invite à une ethnographie des mondes virtuels qui rendrait compte des pratiques effectives dans un monde construit en prenant en compte le contexte social.

- 4 La question du culturel nous entraîne sur une échelle d'observation différente. Culture du jeu et culture de l'image nous immergent dans une « réalité virtuelle ». Notre représentation de l'espace en est sensiblement affectée. Fruit d'une culture, le jeu vidéo influence les modes d'appréhension de la réalité et exerce une reconstruction de nos représentations.
- 5 Cet ouvrage sur le phénomène de la pratique du jeu vidéo pose la question de la maîtrise. Comportements, représentations et plaisirs sont largement bouleversés par la culture du jeu vidéo ancrée dans la notion de « réalité virtuelle » que les sciences humaines n'ont pas fini d'interroger.